SPIS TREŚCI

WSTĘP

Wojna trwa

W 1995 roku po Zimnej Wojnie między Wschodem a Zachodem pozostały tylko wspomnienia. Koszmar nuklearnej zagłady należał do przeszłości.

Jednak po cichu odradzało się wojenne zagrożenie. Chociaż liczebność armii została drastycznie zmniejszona i żołnierze wrócili do domów, na posterunkach pozostali jednak ci, którzy nie mogli zapomnieć - ci, dla których okres pokoju oznaczał stratę zysków i brak wpływów. Dla nich wojna trwała nadal... w podziemiu. Przemysł wojenny został przejęty przez sektor prywatny - wielkie korporacje oraz terrorystów, których fanatyczny zapał stanowił barierę dla zapanowania pokoju.

Nie była to już wojna o terytoria, zasady czy politykę. Chodziło wyłącznie o władzę.

W połowie lat dziewięćdziesiątych, gdy pokój wydawał się bliżej niż kiedykolwiek, świat znów znalazł się na skraju wybuchu globalnego konfliktu. Wiedzieli o tym tylko nieliczni. I oni zdawali sobie sprawę z olbrzymiego zagrożenia i powagi sytuacji. Jednym z nich był senator Pat Lenehan.

Lenehan stworzył Instytut Wywiadu Geotaktycznego - Institute for Geotactical Intelligence (IGI) - oddział świetnie wyszkolonych agentów, którzy z pełnym poświęceniem przeprowadzali tajne operacje na rzecz powstrzymania agresji i zapobiegali atakom terrorystycznym. Podejmowali się najniebezpieczniejszych misji, aby nie dopuścić do katastrofy, i jak dotąd odnosili same sukcesy. Choć wojna trwa i raz na jakiś czas w piecu robi się bardzo gorąco, to niebezpieczeństwo zagłady świata zostaje zażegnane. Zawdzięczamy to dzielnym agentom IGI.

POSTACIE

DAVID JONES



Jones, urodzony w Cardiff w 1965 r., młodzieńcze lata spędził w zakładzie poprawczym dla nieletnich przestępców. Po zwolnieniu natychmiast zaciągnął się do armii, jednak wypadek podczas skoku ze spadochronem w dziewiątym roku służby (z czego trzy lata spędzone w SAS) zakończył jego wojskową karierę. Został zwerbowany do IGI po zakończeniu rehabilitacji, a po wielu zwycięskich misjach, nagrodzonych awansami, jest obecnie jednym z najbardziej doświadczonych członków elitarnych sił uderzeniowych Instytutu.

Jones jest niezwykle ostrożnym, ale dzięki temu skutecznym „pracownikiem”. Procent ukończonych przez niego misji jest znacznie wyższy niż u jakiegokolwiek innego agenta działającego na pierwszej linii. Zawdzięcza to zarówno swojej inteligencji, jak i niezwykłym umiejętnościom bojowym.

MAJOR REBECCA ANYA



Ekspert od łączności i inwigilacji satelitarnej. Rebecca Anya zajmowała kluczowe stanowisko w Amerykańskich Siłach Zbrojnych podczas wojny w Zatoce. Po zakończeniu konfliktu jej badania na temat wojny cyfrowej oraz systemów wykrywania i osiągania zidentyfikowanych celów zainteresowały Lenehana, co zakończyło się zatrudnieniem Anyi w sektorze prywatnym działań wojennych. Obrażenia, które odniosła podczas ostatniej misji bojowej, ograniczyły działalność Anyi do obowiązków biurowych, ale tylko do chwili, gdy znów odzyska pełną sprawność.

SENATOR PAT LENEHAN (REPUBLIKANIN)



W czasie wojny w Wietnamie Pat Lenehan, porucznik artylerii, dowodził ogniem przeciwko przeważającym siłom wroga - w akcji tej zginęli pozostali żołnierze z jego plutonu. Chociaż ich poświęcenie pozwoliło ocalić resztę kompanii, traumatyczne wspomnienia zmusiły Lenehana do odejścia z wojska i przejścia do świata polityki. Jako długoletni senator zajmował doskonałą pozycję, by założyć IGI, który miał powstrzymywać – zarówno w ramach jawnych, jak i tajnych operacji – wybuchy konfliktów zbrojnych i zagrożenia terrorystyczne.

POSTACIE

JACH PRIBOI



O „uśmiechniętym Rosjaninie, który sprzedaje dużo, dużo broni” ostatnio słyszano w związku z interesami prowadzonymi przezeń z szalonym oficerem KGB i dostawą głowic nuklearnych US W-88. Nie ma wątpliwości, że Priboi nadal działa, choć zszedł głęboko do podziemia. „Nowe” magazyny jego firmowej, zaawansowanej technologicznie broni znajdują się na Bliskim i Środkowym Wschodzie. Choć jego sieć dystrybucji jest równie zawiła, co podziemia Kremla i dokładne namierzenie Jacha graniczy z cudem, ostatnie doniesienia wywiadu sugerują, że stacjonuje on gdzieś w Północnej Afryce.

PORUCZNIK PHILLIP WHITE



Podczas studiów licencjackich w Harvard Business School Phillip White był określany przez swoich profesorów jako „geniusz skrytego charakteru”. White wstąpił też do USMC i ukończył z wyróżnieniem akademię West Point. Podczas akcji w Kambodży White, Robert Quest i ich pluton wpadli w zasadzkę. Większość oddziału zginęła, a White został wzięty do niewoli, gdzie był torturowany. Quest zdołał uciec, ale sześć miesięcy później wrócił, żeby uratować White’a.

SIERŻANT ROBERT QUEST



Quest znany jest ze swoich umiejętności bojowych i lojalności. Młodzieńcze lata spędził w lasach Virginii, a w 1971 roku wstąpił do USMC. Po ukończeniu akademii doskonała celność i świetna sprawność fizyczna zapewniły mu „posadę” snajpera w plutonie White’a. To właśnie te umiejętności pozwoliły mu ujść z życiem podczas pamiętnej zasadzki, kiedy White dostał się do niewoli. Quest nie zawiódł swojego dowódcy, odnalazł i uratował White’a, co scementowało ich przyjaźń również w cywilu. Obecnie Quest pracuje jako osobisty ochroniarz White’a.

INSTALACJA

Umieść pierwszą płytę IGI™2: Covert Strike w napędzie CD-ROM/DVD-ROM. Jeżeli funkcja autostartu jest włączona, instalacja IGI™2: Covert Strike rozpocznie się automatycznie. Jeżeli funkcja autostartu nie jest włączona, w Menu Start wybierz opcję URUCHOM, a następnie wpisz „D:\setup" (zmień ‘D' na literę odpowiadającą twojemu czytnikowi CD-ROM/DVD-ROM) i naciśnij [ENTER].

Uruchomi się program instalacyjny. Postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. IGI™2: Covert Strike wymaga DirectX 8.1 (podczas instalacji będziesz miał możliwość zainstalowania sterowników DirectX 9.0b) .

Zaleca się wyłączenie podczas instalacji wszystkich działających programów (oprócz tych niezbędnych do połączenia z Internetem).

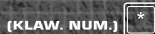
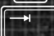
STEROWANIE

CZYNNOŚĆ	KONTROLER A	KONTROLER B
RUCH		
RUCH DO PRZODU		
RUCH DO TYŁU		
RUCH W LEWO		
RUCH W PRAWO		
OBRÓT W LEWO		MYSZKA W LEWO
OBRÓT W PRAWO		MYSZKA W PRAWO
SKOK	SPACJA	(KLAW. NUM.) 0
KUCANIE	LEWY ⇧	PRAWY Ctrl
POZYCJA W GÓRĘ		
POZYCJA W DÓŁ		
PRZEŁĄCZ CHODZENIE / BIEGANIE		
CZYNNOŚCI I WYPOSAŻENIE		
CZYNNOŚĆ		PRAWY ⇧
POWIĘKSZENIE		ROLKA MYSZKI W GÓRĘ
POMNIEJSZENIE		ROLKA MYSZKI W DÓŁ
WYCHYLANIE SIĘ		(KLAW. NUM.) . Del
LORNETKA		
GOGLE TERMOWIZYJNE		
PODGLĄD MAPY		(KLAW. NUM.) Enter
PODGLĄD DZIENNIKA		
PODGLĄD CELÓW		
POŁĄCZ SIĘ Z CENTRALĄ IGI (ZAPISANIE GRY PRZEZ MAPĘ KOMPUTEROWĄ)		
PAUZA / MENU GRY (DOSTĘPNE RÓWNIEŻ PO ŚMIERCI)		
SZYBKIE WCZYTANIE		
NAWIGACJA W MENU	 (KLAWISZE NUMERYCZNE)	 (KLAWIATURA)

WALKA

CZYNNOŚĆ	KONTROLER A	KONTROLER B
STRZAŁ	LEWY 	LEWY PRZYCISK MYSZKI
DRUGI RODZAJ STRZAŁU	PRAWY PRZYCISK MYSZKI	
PRZEŁADOWANIE		
WYBIERZ BROŃ PODSTAWOWĄ	 KLAWIATURA	 KLAWIATURA NUMERYCZNA
WYBIERZ BROŃ DODATKOWĄ		
WYBIERZ NÓŻ		
WYBIERZ GRANATY		
WYBIERZ ŁADUNEK C4		
WYBIERZ MINĘ Z ZAPALNIKIEM ZBLIŻENIOWYM		
WYBIERZ LASEROWY ZNACZNIK CELU		
WYBIERZ STRZYKAWKĘ		
NASTĘPNA BROŃ		
POPRZEDNIA BROŃ		
RZUĆ BROŃ		
EKWIPUNEK		(KLAW. NUM.) 

TRYB WIELU GRACZY

CZYNNOŚĆ	KONTROLER A	KONTROLER B
SKLEP		(KLAW. NUM.) 
KUP AMUNICJĘ DO BRONI PODSTAWOWEJ		
KUP AMUNICJĘ DO BRONI DODATKOWEJ		
RADIO		(KLAW. NUM.) 
RADIO DRUŻYNY		(KLAW. NUM.) 
POWIEDZ		
POWIEDZ DO DRUŻYNY		
ZMIEŃ DRUŻYNĘ		
WYNIKI		
KONSOLA		

Uwaga: Aby przywrócić ustawienia domyślne, przejdź do opcji konfiguracji >Sterowanie.

GŁÓWNE MENU

DO ROBOTY



Wybierz „Graj w IGI 2”, by przejść od razu do gry w trybie Pojedynczego Gracza.
Wybierz misję i kliknij na OK.

Możesz również wybrać „Tryb dla wielu graczy”, by sprawdzić swoje zdolności bojowe w pojedynku z innymi graczami przez Internet lub w sieci LAN (patrz Tryb dla wielu graczy w dalszej części tej instrukcji).

WYNIKI



Aby sprawdzić wyniki uzyskane w poszczególnych misjach, sprawdź listę misji na ekranie Wyboru Misji.

Na wynik, który otrzymasz po ukończeniu misji, składają się różne aspekty twojej działalności. Po lewej stronie zobaczysz uzyskany przez siebie wynik, po prawej rezultat, który powinieneś osiągnąć. Jeżeli chcesz awansować, musisz co najmniej dorównać wyznaczonym wynikom (niektóre stopnie będą dostępne tylko dzięki osiągnięciu idealnego rezultatu na pewnych poziomach trudności).

WYBÓR GRACZA



By dodać gracza, kliknij na okienku „Dodaj Gracza”, a następnie wprowadź jego nazwę. Gracz ten będzie teraz dostępny w okienku „Wybierz Gracza” na górze ekranu. Klikaj na lewej lub prawej strzałce, dopóki nie pojawi się jego nazwa, a następnie wybierz poziom trudności (łatwy/normalny/trudny) w okienku „Wybierz poziom trudności”. W końcu kliknij „OK”, by wrócić do Głównego Menu.
W każdej chwili możesz wrócić do ekranu „Wybierz Gracza”, jeżeli chcesz zmienić swoją postać.

EKRAN GRY



_1. WSKAŹNIK ZDROWIA
_2. WSKAŹNIK WIDZIALNOŚCI
_3. IKONKA POSTAWY
_4. IKONKA CZYNNOŚCI
_5. STOPER CZYNNOŚCI
_6. ZMIANA BRONI
_7. OBECNA BROŃ
_8. EKWIPUNEK
_9. PUNKT ZAKUPÓW (TYLKO TRYB DLA WIELU GRACZY)
_10. CELOWNIK

_WSKAŹNIK ZDROWIA

Paski wypełniające kontury żołnierza wskazują poziom twojego zdrowia. Gdy wskaźnik będzie pusty, umrzesz, a misja skończy się niepowodzeniem. Zdrowie możesz podreperować za pomocą Strzykawki, wybierając ją tak, jak wybierasz broń i naciskając przycisk Strzału.

_WSKAŹNIK WIDZIALNOŚCI

Wskaźnik ten określa, jakie jest prawdopodobieństwo zauważenia Jonesa. Ma na niego wpływ zarówno oświetlenie, jak i postawa Jonesa (im niższa postawa, tym mniejsza szansa na odkrycie). Kiedy po raz pierwszy zostaniesz zauważony w czasie misji, „oko" Wskaźnika widzialności przybierze barwę czerwoną.

_IKONKA POSTAWY

Ikonka postawy określa twoją obecną postawę. Naciśnij klawisz Pozycja w górę lub Pozycja w dół, by wstać lub położyć się na ziemi (stój / klęcz / leż) oraz Przełącznik Chód / Bieg, aby wybrać tryb poruszania się.

_IKONKA CZYNNOŚCI

Jeżeli jesteś wystarczająco blisko obiektu, z którym możesz coś zrobić (drzwi, przycisk alarmowy itp.), na ekranie pojawi się ikonka czynności – możesz wtedy nacisnąć klawisz czynności. Na przykład, gdy znajdziesz się blisko komputera, może pojawić się ikonka czynności „Hakuj". A jeżeli ostrożnie podkradniesz się do wroga i nie zostaniesz zauważony, będziesz mógł mu skręcić kark.

Od czasu do czasu dostępna będzie więcej niż jedna czynność (wszystkie możliwości zostaną wyświetlone na ekranie). Wybierz jedną z nich za pomocą klawisza Czynności, a następnie naciśnij klawisz czynności.

_STOPER CZYNNOŚCI

Pewne czynności, takie jak np. otwieranie zamków w drzwiach, trwają przez określony czas. W takim przypadku na ekranie pojawi się Stoper Czynności, a widok zmieni się z pierwszej osoby na trzecią. Przytrzymaj klawisz czynności tak długo, aż wypełni się pasek Stopera Czynności. Pamiętaj jednak, że podczas wykonywania takiej czynności jesteś narażony na atak wroga. Możesz się wtedy jednak rozglądać (poruszać myszką), by sprawdzić, czy w pobliżu nie pojawił się wróg. Mądrze jest wcześniej upewnić się, że teren jest czysty (lub nie jesteś widoczny). Jeżeli bowiem zostaniesz postrzelony w czasie wykonywania czynności, nie tylko odniesiesz obrażenia, ale także będziesz musiał zacząć ją od nowa.

_ZMIANA BRONI

Od czasu do czasu, dzięki włamaniom do zbrojowni lub dostawom z Kwatery Głównej, dostaniesz dodatkową broń. Jednak najczęściej będziesz ją po prostu zabierał martwym wrogom. By podnieść broń, po prostu nad nią stań.

Jeżeli w twoim zasięgu znajduje się nowa broń, lecz miejsce w ekwipunku na ten typ uzbrojenia jest już zajęte, na ekranie pojawi się ikonka Zmiany Broni. Naciśnij klawisz akcji, by podnieść nową broń i wyrzucić starą (oznaczoną czerwonym krzyżykiem). Możesz również nacisnąć Rzuć Broń.

_AKTUALNA BROŃ

Wybierz broń z ekwipunku, używając w tym celu numerycznych klawiszy skrótowych lub klawiszy Następna Broń i Poprzednia Broń. Pod ikonką Obecnej Broni znajdują się dwie liczby. Pierwsza oznacza pociski w magazynku, druga całkowitą dostępną amunicję dla tej broni. Amunicję możesz zabierać z leżącej na ziemi broni, przechodząc nad nią. Broń ta musi jednak odpowiadać tej, którą masz w swoim ekwipunku (zobacz również część Broń i Atak).

_EKWIPUNEK

W każdej chwili możesz nacisnąć klawisz Ekwipunku, by pokazać lub ukryć zawartość wyposażenia.
Dostęp do ekwipunku uzyskasz również za pomocą skrótu klawiszowego służącego do wybierania broni.

PORUSZANIE SIĘ

Wystarczy, że naciśniesz klawisz Ruch do przodu i Ruch do tyłu, by poruszać się w odpowiednich kierunkach. By poruszać się w lewo i prawo, lecz nadal być skierowanym twarzą do przodu, naciskaj klawisze Ruch w lewo i Ruch w prawo. Aby obracać się, poruszaj myszką w lewo i prawo lub naciskaj klawisze Obrotów. Aby rozglądać się we wszystkich kierunkach, poruszaj myszą.

_WYCHYLANIE SIĘ

Aby ukradkiem zerknąć, co się dzieje za rogiem lub przeszkodą, przytrzymaj klawisz Wychylania się i przesuń mysz w kierunku, w którym chcesz spojrzeć. Jeżeli klęczysz za przeszkodą, możesz szybko zerknąć nad nią, przytrzymując klawisz Wychylania się i przesuwając myszkę do góry.



_PŁYWANIE

Jeżeli znajdziesz się w wodzie, automatycznie schowasz broń i zaczniesz płynąć. Używasz wtedy tych samych kontrolerów, co podczas poruszania się po lądzie.

Uwaga: Chociaż w wodzie nie możesz strzelać, jesteś w niej mniej widoczny (tylko w trybie Pojedynczego Gracza).



_WSPINANIE

Jeśli chcesz się wspiąć po drabinie, podejdź do niej tak blisko, aż na ekranie ukaże się ikonka czynności „Wspinania". Naciśnij klawisz akcji, by chwycić drabinę, następnie użyj klawiszy Ruch do przodu (wspinanie się) lub Ruch do tyłu (schodzenie).

Uwaga: Narobisz mniej hałasu, a tym samym unikniesz zwrócenia na siebie uwagi, wspinając się powoli i cicho (przełącznik chód / bieg) - więcej informacji na ten temat znajdziesz w części Strategia i Taktyka.



Szybko zejdziesz z drabiny, naciskając klawisz akcji i zsuwając się na sam dół.

URZĄDZENIA OBSERWACYJNE

_LORNETKA



Najlepszym sposobem na uniknięcie przykrych niespodzianek jest zebranie wszystkich danych niezbędnych do przeprowadzenia akcji. Chociaż twoje wsparcie dostarcza ci informacji przez łącze satelitarne (patrz Mapa komputerowa), nie zapominaj, że w terenie jesteś sam, a najlepsze dane uzyskasz poprzez baczną obserwację otoczenia. Dlatego na twoim wyposażeniu znalazła się standardowa lornetka IGI z noktowizorem i potężnym zbliżeniem. Wykorzystaj każdą nadarzającą się okazję, by ocenić swoje położenie, zwłaszcza na początku misji. Naciśnij klawisz „Lornetka” oraz klawisze "Powiększanie" i "Pomniejszanie", by uzyskać optymalny obraz.

_GOGLE TERMOWIZYJNE



To najnowsza technologia, którą dysponujesz. Specjalnie zaprojektowane, by wykrywać w twoim polu widzenia ciepło emitowane przez ludzkie ciało, gogle są nieocenionym urządzeniem podczas nocnego rekonesansu. Wykrywają ciepło ludzkiego ciała nawet przez grube ściany, wystarczy, by osoba stała wystarczająco blisko. Jednakże niektóre materiały, np. stal, są zbyt dobrymi przewodnikami lub mają zbyt gęstą strukturę, by pozwolić na dokładny odczyt termiczny. Pamiętaj, że gogle ignorują niskopoziomowe emisje, takie jak promieniowanie tła i nie przetwarzają obrazu w takich sytuacjach.

_LASEROWY ZNACZNIK CELU



To urządzenie, dzięki któremu możesz wezwać na pomoc siły powietrzne, które zmiotą z powierzchni ziemi twój cel. Aby użyć Znacznika, wybierz go tak, jak wybierasz broń (klawisz skrótowy 7 lub klawisze Następna / Poprzednia broń), a następnie naciśnij klawisz Strzału. Jeżeli jesteś w zasięgu namierzania (około 50 metrów od celu), przytrzymaj klawisz Strzału, by rozpocząć sekwencję. Nie ruszaj się, gdy urządzenie wysyła współrzędne celu przez satelitę do bombowca. Operacja zajmuje około 20 sekund - licznik widoczny jest na wyświetlaczu Znacznika. Pilot bombowca poinformuje cię o zakończeniu namierzania.

MAPA KOMPUTEROWA



Innym doskonałym źródłem informacji jest twoja osobista Mapa komputerowa Zimo-Tech™, dzięki której możesz uzyskać dostęp do satelity IGI. Ogólny rzut oraz szczegółowy obraz mapy uzyskasz za pomocą klawiszy "Powiększania" i "Pomniejszania" lub naciskając dwa razy odpowiednio lewy i prawy przycisk myszki. Aby przewijać mapę, przytrzymaj lewy przycisk myszki i ją przeciągnij lub użyj kursorów.

W ten sposób uzyskujesz dostęp do wszystkich informacji wywiadowczych osiągalnych z satelity. Użyj Mapy komputerowej, by zaznajomić się z terenem, rozkładem budynków i struktur oraz pozycją wykrytych wrogów, zanim ruszysz do walki.
Więcej informacji na temat funkcji Mapy komputerowej podczas misji drużynowych znajdziesz w rozdziale „Tryb dla Wielu Graczy”.

_ZADANIA

Każdy cel twojej misji jest wymieniony w odpowiedniej kolejności w Menu Zadań na ekranie Mapy komputerowej. Zobaczysz go po kliknięciu na przycisku „Zadania” na ekranie lub na klawiszu „O”. Wywiad IGI jest niezwykle dokładny. W większości wypadków możesz obejrzeć na mapie dokładną lokalizację każdego twojego zadania (wystarczy kliknąć na przycisku znajdującym się obok niego).

_DZIENNIK

Dziennik to wykaz zadań, które ukończyłeś, i spis wszystkich pisemnych wiadomości z bazy. Uzyskasz do niego dostęp, klikając na przycisku „Dziennik” na ekranie lub naciskając klawisz „L”.

_CENTRALA IGI (ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE TWOJEJ MISJI)

W każdej chwili możesz zapisać postęp w wypełnianiu zadań, łącząc się przez satelitę z Anyą w Centrali IGI. Zajmuje to sporo czasu, a nie przestajesz przecież być narażony na ogień wroga. Zanim więc odwrócisz swoją uwagę od potencjalnego zagrożenia, upewnij się, że zajmujesz naprawdę bezpieczną pozycję (patrz Stoper Czynności).

Aby zapisać swoje dokonania, naciśnij „I” lub przejdź do Mapy komputerowej i wybierz „Centrala IGI”, a następnie „Wyślij”.

Aby wczytać zapisaną pozycję, zaloguj się w Centrali IGI i wybierz „Pobierz”. Wybierz grę, którą chcesz wczytać, i kliknij na OK. Ostatnio zapisaną grę wczytasz, naciskając podczas rozgrywki klawisz F7. Takie szybkie wczytanie misji wykasuje jednak obecny stan gry. Możesz również wczytać misję z głównego menu, używając opcji dostępnych na ekranie.

ZATRZYMANIE MISJI



Podczas wykonywania misji możesz zatrzymać akcję, naciskając klawisz „Esc”. Przechodzisz w ten sposób do Pauzy / Menu gry:

Powrót do gry	Wracasz do misji.
Wczytaj zapisaną grę	Wczytanie wcześniej zapisanej misji.
Powtórz misję (tylko Pojedynczy Gracz)	Rozpoczyna obecny poziom gry od początku.
Grafika	Ustawienia grafiki.
Dźwięk	Ustawienia głośności muzyki i efektów dźwiękowych.
Sterowanie	Uzyskujesz dostęp do wszystkich kontrolerów (patrz Menu Opcji).
Wyjście do Głównego Menu	Opuszczasz grę bez jej zapisywania.

STRATEGIA I TAKTYKA

Za wszelką cenę unikaj otwartej konfrontacji z przeciwnikiem. Zawsze pozostawaj w ukryciu, atakuj z dystansu. Nie każda oczywista droga prowadząca do rozwiązania problemu jest najskuteczniejsza: jeśli jedno przejście jest pod silną strażą, być może inne nie zostało uznane za godne zabezpieczenia? Gdy wróg odkryje twoją lokalizację, pozostawaj w ruchu. Ruchomy cel to trudny cel.

Do zebrania wszystkich potrzebnych informacji dobrze wykorzystaj sprzęt, który masz do swojej dyspozycji: Mapę komputerową, lornetkę i gogle termowizyjne (gdy wróg jest naprawdę blisko). Przede wszystkim nie pozwól się zauważyć, gdy badasz pozycję przeciwnika! Pamiętaj, że każdy twój ruch wywołuje hałas!

Nie ignoruj skuteczności noża czy klasycznego „ukręcenia łba". Ciche zabójstwo to profesjonalne zabójstwo; szybkie i nie zwraca niczyjej uwagi (chyba że ciało zostanie odnalezione). Pamiętaj - odpowiednia broń na odpowiednią okazję. Jeżeli twój cel znajduje się daleko od ciebie, najlepiej podkradnij się do niego jak najbliżej, wyciągnij Glocka 17 i dosięgnij wroga jednym, cichym strzałem.

Kiedy opracujesz już strategię obejścia wroga, upewnij się, że twoich planów nie pokrzyżuje żaden system alarmowy: nie zostaniesz zauważony przez kamery, a twoi wrogowie nie zdążą użyć przycisku alarmowego. Weź pod uwagę KAŻDĄ ewentualność.

BROŃ

Możesz nieść tylko jedną broń każdego typu (do walki wręcz, broń podstawowa i dodatkowa), chociaż zdołasz zabrać dwie miny zbliżeniowe, trzy rodzaje granatów oraz jedną apteczkę. Naciśnij klawisz Ekwipunku, by zobaczyć, w jaką broń jesteś uzbrojony i które miejsca są jeszcze dostępne. Naciśnij go ponownie, by ukryć Ekwipunek.

_STRZELANIE/UŻYWANIE BRONI

Aby wystrzelić z trzymanej broni, wyceluj w przeciwnika i naciśnij klawisz Strzału lub drugorzędnego użycia broni (w przypadku broni posiadających tylko jeden tryb strzału pozwoli to na uderzenie wroga rękojeścią lub kolbą).

Uwaga: Niektóre rodzaje broni zamiast drugorzędnego użycia mają dodatkowy osprzęt, taki jak luneta czy celownik laserowy. Naciśnięcie klawisza drugorzędnego użycia broni aktywuje daną funkcję (wyłącza ją ponowne naciśnięcie).

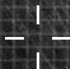
_CELOWNIK

Dzięki celownikowi można strzelać z maksymalną skutecznością. Chociaż jedna broń jest celniejsza od innej (np. SVD Dragunov od M16), to przestrzeganie pewnych zasad zwiększa celność każdego modelu. Stabilność to podstawa dokładnego celowania - im stabilniejsza jest pozycja broni, tym celniejsze oddasz strzały. Twoja celność będzie najlepsza, jeśli oddasz strzał z pozycji leżącej, najgorsza, gdy będziesz biegł. W pozycji leżącej jesteś też najmniej widoczny z większej odległości.

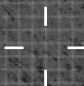
Rodzaj celownika zależy od wszystkich zmiennych, które wpływają na dokładność strzału, a więc ruchu, rodzaju broni, postawy, etc.



Bardzo Dokładnie



Dokładnie



Mało Dokładnie

_GRANATY

Po wybraniu z Ekwipunku granatu lub podobnej broni naciśnij i puść klawisz Strzału, by wyciągnąć zawleczkę i rzucić. Jeżeli chcesz opóźnić wybuch (np. doprowadzić do wybuchu w powietrzu), przytrzymaj klawisz Strzału przed jego puszczeniem. Nie przytrzymuj go jednak zbyt długo, chyba że znudziło ci się posiadanie dwóch rąk. Celownik w przypadku broni „rzucanej" wskazuje trajektorię lotu.

_UMIESZCZANIE I DETONOWANIE MIN

Miny mają dwa podstawowe zastosowania. Mogą być aktywowane przez zbliżenie lub wykorzystane jako ładunki wybuchowe odpalane zdalnie.

Aby umieścić minę z wyłączoną funkcją zbliżeniową, najpierw wybierz ją z ekwipunku za pomocą odpowiedniego skrótu klawiszowego, a następnie naciśnij klawisz drugorzędnego użycia broni. Miny rozłożone w ten sposób mogą być zdetonowane za pomocą celnego strzału lub poprzez Mapę komputerową (wystarczy kliknąć na odpowiedniej ikonce).

Aby aktywować minę zbliżeniową (zostanie zdetonowana, gdy jej czujniki wykryją ciepłotę ciała), wybierz ją z ekwipunku za pomocą odpowiedniego skrótu klawiszowego, a następnie naciśnij klawisz Strzału. Będziesz miał kilka sekund, by wydostać się z pola, które obejmują czujniki miny. Gdy mina się uzbroi, usłyszysz krótki sygnał dźwiękowy.

Uwaga: Miny zbliżeniowe mogą być detonowane również strzałem i z ekranu Mapy komputerowej (w tym wypadku nie widać ikonek).

_BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Podczas swoich tajnych operacji możesz skorzystać z ponad 30 rodzajów broni. Oto niektóre z nich:

NÓŻ BOJOWY



Podstawowe użycie:	cięcie.
Drugorzędne użycie:	pchnięcie.
Zalety:	cichy, dobry do walki wręcz, bardzo lekki.
Wady:	mały zasięg.

_BROŃ KRÓTKA

G-17SD



Typ:	pistolet samopowtarzalny.
Podstawowe użycie:	pojedynczy strzał.
Drugorzędne użycie:	uderzenie rękojeścią.
Kaliber:	9mm
Pojemność magazynka:	17
Zalety:	tłumik, celny, szybkostrzelny, mały odrzut, szybkie przeładowanie.
Wady:	mała moc i siła przebicia.

MAKAROW



Typ:	pistolet samopowtarzalny.
Podstawowe użycie:	pojedynczy strzał.
Drugorzędne użycie:	uderzenie rękojeścią.
Kaliber:	9mm
Pojemność magazynka:	8
Zalety:	dokładny, szybkie przeładowanie, mały odrzut.
Wady:	mały magazynek, mała moc i siła przebicia.

_BROŃ PODSTAWOWA

MP5A3



Typ:	pistolet maszynowy.
Podstawowe użycie:	pełny automat.
Drugorzędne użycie:	przełącza między trybami strzału pojedynczego, serią trzystrzałową i pełnym automatem.
Kaliber:	9mm
Pojemność magazynka:	30
Zalety:	dokładny, mały odrzut, trzy tryby strzału.
Wady:	mała moc i siła przebicia.

UZI



Typ:	pistolet maszynowy.
Podstawowe użycie:	pełny automat.
Drugorzędne użycie:	uderzenie kolbą.
Kaliber:	9mm
Pojemność magazynka:	25
Zalety:	duża siła ognia, szybkostrzelny, szybkie przeładowanie.
Wady:	niecelny, głośny.

AK-47



Typ:	karabinek automatyczny.
Podstawowe użycie:	pełny automat.
Drugorzędne użycie:	uderzenie kolbą.
Kaliber:	7.62mm
Pojemność magazynka:	30
Zalety:	duża moc i siła przebicia.
Wady:	spory odrzut, niedokładny, głośny.

M16/M203



Typ:	karabinek automatyczny.
Podstawowe użycie:	pełny automat.
Drugorzędne użycie:	wyrzutnik granatów.
Kaliber:	5.56mm
Pojemność magazynka:	30
Zalety:	wyrzutnik granatów, dokładny.
Wady:	głośny.

PSG-1



Typ:	karabin wyborowy.
Podstawowe użycie:	pojedynczy strzał.
Drugorzędne użycie:	przełącza między 3x, 6x i 12x zbliżeniem.
Kaliber:	7.62mm
Pojemność magazynka:	5
Zalety:	dokładny, szybkostrzelny, mały odrzut, duża moc i siła przebicia, luneta.
Wady:	mały magazynek, głośny.

SVD DRAGUNOW



Typ:	karabin wyborowy.
Podstawowe użycie:	pojedynczy strzał.
Drugorzędne użycie:	przełącza między 3x i 9x zbliżeniem.
Kaliber:	7.62mm
Pojemność magazynka:	10
Zalety:	większy magazynek, duża moc i siła przebicia, mały odrzut, luneta.
Wady:	słaba szybkostrzelność, wolne przeładowanie, głośny.

M1014



Typ:	strzelba.
Podstawowe użycie:	półautomat.
Drugorzędne użycie:	uderzenie kolbą.
Kaliber:	12
Pojemność magazynka:	6
Zalety:	potężna siła ognia.
Wady:	niecelny, wolne przeładowanie, silny odrzut, głośny, mały zasięg.

RPG-7



Typ:	jednostrzałowy granatnik. przeciwpancerny.
Podstawowe użycie:	pojedynczy strzał.
Drugorzędne użycie:	luneta.
Kaliber:	brak określenia.
Pojemność magazynka:	1 (wielokrotnego użytku).
Zalety:	dokładny, duża moc i siła przebicia, wielokrotny użytek.
Wady:	wolne przeładowanie.

FN MINIMI



Typ:	broń automatyczna piechoty.
Podstawowe użycie:	pełny automat.
Drugorzędne użycie:	brak.
Kaliber:	5.56mm
Pojemność magazynka:	200
Zalety:	duża moc i siła przebicia, szybkostrzelność.
Wady:	wolne przeładowanie, głośny.

_GRANATY

GRANAT RĘCZNY



Typ:	granat.
Podstawowe użycie:	rzucanie.
Drugorzędne użycie:	rzucanie.
Siła:	duża.
Maks. w ekwipunku:	2
Zalety:	duża siła, duży promień rozrzutu, lot po łuku.
Wady:	głośny.

GRANAT OŚLEPIAJĄCY



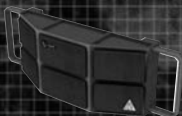
Typ:	granat.
Podstawowe użycie:	rzucanie.
Drugorzędne użycie:	rzucanie.
Siła:	brak określenia. Powoduje oślepiający błysk dezorientujący wroga, który nie posiada odpowiedniej osłony oczu.
Maks. w ekwipunku:	2
Zalety:	duże pole działania, nie powoduje zniszczeń.
Wady:	głośny.

GRANAT DYMNY



Typ:	granat.
Podstawowe użycie:	rzucanie.
Drugorzędne użycie:	rzucanie.
Siła:	brak określenia. Gęsta chmura dymu ogranicza widoczność.
Maks. w ekwipunku:	2
Zalety:	duże pole działania, zapewnia osłonę.
Wady:	nie ma bezpośredniego wpływu na materiały i osoby.

MINA ZBLIŻENIOWA



Typ:	urządzenie wybuchowe.
Podstawowe użycie:	umieszczona na ziemi lub obiekcie - aktywowany czujnik zbliżeniowy.
Drugorzędne użycie:	minę można też detonować za pomocą strzału lub przez Mapę komputerową (tylko w trybie dla Pojedynczego Gracza).
Siła:	duża.
Maks. w ekwipunku:	2
Zalety:	olbrzymia siła niszcząca.
Wady:	głośna.

TRYB DLA WIELU GRACZY

Aby grać w trybie dla wielu graczy, uruchom IGI 2: Covert Strike, a następnie kliknij na Tryb dla Wielu Graczy w Głównym Menu. Następnie kliknij na ZAŁÓŻ SERWER lub DOŁĄCZ DO GRY.

_ZAŁÓŻ SERWER

Aby zostać gospodarzem gry (hostem), kliknij na ZAŁÓŻ SERWER w Menu Trybu dla Wielu Graczy, a następnie ustal parametry i zasady, które będą obowiązywać w twojej grze:

Wybierz mapy:	Wybierz mapy, na których będzie się toczyła gra.
Nazwa serwera:	Nazwa gry, która będzie widoczna dla graczy dołączających do twojej gry.
Port serwera:	Numer portu, którego używa serwer, by łączyć się z Internetem.
Hasło serwera:	Ustaw hasło dla graczy dołączających do twojego serwera (opcjonalne).
Ogłoś w internecie:	Ustawienie określające, czy twoja gra jest widoczna dla graczy w Internecie.
Imię gracza:	Wpisz twoje imię w grze.
Maks. liczba graczy:	Chociaż nie ma górnego limitu uczestników w Trybie dla Wielu Graczy, oficjalnie w zabawie może wziąć udział 16 graczy (8 w drużynie).
Obrażenia w drużynie:	Członkowie tej samej drużyny mogą sobie zadawać obrażenia.
Limit wyniku drużyny:	Liczba zwycięstw wymagana do wygranej.
Limit czasu na mapie:	Maksymalny czas trwania gry. Jeżeli żadna ze stron nie osiągnie w wyznaczonym czasie Limitu Zwycięstw Drużyny, zwycięża drużyna z lepszym wynikiem.
Auto. równoważenie drużyn:	Jeżeli opcja ta zostanie zaznaczona, gracze zostaną przydzieleni do drużyny przeciwnej, gdy drużyna przez nich wybrana ma dwóch graczy więcej niż rywale.
Czas rozłączenia bezczynnych:	Określ czas, jaki musi upłynąć, zanim nieaktywni gracze zostaną usunięci z gry. Ustaw na 0, by nie usuwać graczy.
Dopuść Widzów:	Ustaw, które opcje kamery są dostępne dla obserwatorów.

Kliknij OK, by uruchomić serwer gry, lub WRÓĆ, by powrócić do Menu Trybu dla Wielu Graczy (twoje ustawienia nie zostaną zachowane, przywrócone zostaną ustawienia domyślne).

Gdy klikniesz OK, a korzystasz z połączenia dial-up, twój komputer połączy się automatycznie z Internetem i twoja gra będzie dostępna dla innych graczy.

Uwaga: Jeżeli nie jest uruchomiona opcja automatycznego łączenia, będziesz musiał połączyć się z Internetem przed uruchomieniem IGI™2: Covert Strike.

_DOŁĄCZ DO GRY

Aby dołączyć do gry rozgrywanej w sieci lokalnej (LAN) lub w Internecie, kliknij na Menu Trybu dla Wielu Graczy w Głównym Menu, a potem kliknij na DOŁĄCZ. Następnie kliknij na GRY LAN (dla gier rozgrywanych w sieci lokalnej) lub na GRY INTERNETOWE (dla gier rozgrywanych w Internecie). IGI 2: Covert Strike przeszuka wybraną sieć i wyświetli listę dostępnych gier. Jeżeli chcesz dołączyć do gry na określonym serwerze, wprowadź adres IP serwera w okienku Adres IP. Aby uporządkować gry według określonego kryterium (nazwa, ping, etc), kliknij na nagłówku kolumny. W końcu kliknij na grze, do której chcesz dołączyć i kliknij OK.

ROZPOCZĘCIE GRY

_NAWIGACJA

Przy ustawieniach postaci i wyborze broni posługujesz się myszką i/lub klawiaturą (klikasz na przedmiocie lub naciskasz odpowiedni klawisz numeryczny odpowiadający numerowi przedmiotu widocznemu na ekranie).

Na wszystkich ekranach wyboru klikaj na „Anuluj” lub naciskaj klawisz Esc, by wrócić do poprzedniego ekranu (nie zostaną zachowane żadne zmiany).

_WYBÓR

Najpierw wybierz drużynę. Każda drużyna może składać się z maksymalnie 8 graczy i reprezentuje albo AGENTÓW IGI, albo TERRORYSTÓW. Możesz też wybrać AUTOWYBÓR i zostaniesz przydzielony losowo.

Następnie wybierz swój wygląd na ekranie Wyboru Wyglądu.

_EKRAN WIDZA

Po dokonaniu ustawień swojej postaci wejdziesz do Trybu Obserwatora. Podczas zakupu broni możesz zobaczyć, jak przebiega walka, chociaż sam w niej nie uczestniczysz. Dzięki klawiszom Skok / Kucanie możesz przełączać się pomiędzy graczami, a klawisz akcji zmienia perspektywę między 1 i 3 osobą.

_KUPOWANIE BRONI

W Trybie Obserwatora wybierz Kup wyposażenie, by wejść do Menu Broni.
Tu kupujesz broń, wybierając jej kategorię, a następnie konkretną broń z listy. Oczywiście, musisz mieć czym zapłacić (patrz Koszt).
Możesz mieć przy sobie tylko jedną broń z każdej głównej kategorii, dwa granaty, dwie miny zbliżeniowe i apteczkę.

_SKLEPY

Broń i amunicję możesz również kupować w punktach odrodzenia w strefie walki (żółte punkty na radarze HUD). Kiedy dotrzesz do sklepu, na ekranie pojawi się informacja „Sklep Otwarty". Naciśnij klawisz SKLEP, aby otworzyć Menu Broni. Po zakupach naciśnij „Wyjdź", by wrócić do walki.

Uwaga: Jeśli w Trybie Obserwatora kupisz więcej niż jedną broń podstawową lub broń krótką, stracisz broń, którą kupiłeś jako pierwszą z danej kategorii. Natomiast w punkcie odrodzenia taka broń zostanie upuszczona na ziemię i będzie mogła być wykorzystana przez partnera z Twojej drużyny.

_ODRADZANIE

Gdy będziesz gotów wkroczyć do strefy walki, wybierz opcję odrodzenia, by przejść do odpowiedniego ekranu.

Możesz zdecydować, w którym miejscu chcesz się wskrzeszać, naciskając klawisze skoku i klęknięcia, aby przełączać się pomiędzy dostępnymi strefami odrodzenia. Atakujący mogą odradzać się tylko w okolicach trwających lub wykonanych zadań, Obrońcy w dowolnej strefie. Aby się odrodzić, naciśnij klawisz Strzału. Naciśnij klawisz drugorzędnego użycia broni, by wrócić do ekranu Obserwatora.

_KOSZT

Zakup broni i odrodzenie postaci kosztuje. Koszt broni widoczny jest obok jej nazwy w menu broni, a koszt ponownego wkroczenia do akcji widać na dole ekranu odrodzenia. Pieniądze zarabiasz za pierwsze wtargnięcie na teren wroga, za wykonanie zadania, zabijanie przeciwników i ukończenie misji.

Jeżeli chcesz wracać do walki najszybciej, jak to możliwe, kupuj tanią broń, by zaoszczędzić pieniądze na wskrzeszenie. Jak zauważysz, z czasem koszt odrodzenia będzie się zmniejszał (odrodzenie Atakujących kosztuje więcej niż Obrońców).

_MATERIAŁY WYBUCHOWE

W wielu misjach twoja drużyna będzie musiała podkładać lub rozbrajać materiały wybuchowe. Jeżeli twoja drużyna ma podłożyć materiały wybuchowe, to są one (i niosący je żołnierze) oznaczone czerwonymi punktami na twoim radarze HUD i literką „B" na Mapie komputerowej. Nie widzisz natomiast żołnierzy drużyny przeciwnej, którzy niosą materiały wybuchowe.

Podkładanie materiałów wybuchowych polega na tym samym, co wykonywanie czynności trwającej w czasie. Jeżeli zobaczysz ikonkę Podłożenia Bomby, przytrzymaj klawisz akcji (lub naciśnij klawisz skrótowy ładunku C4, by wybrać materiał wybuchowy i przytrzymaj klawisz Strzału) tak długo, aż ustawisz urządzenie. Nie zapominaj, że gdy podczas programowania detonatora ktoś ci przeszkodzi, będziesz musiał wykonać całą operację od początku. Gdy stoper wystartuje, cała drużyna powinna oddalić się na bezpieczną odległość.

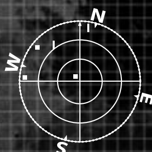
Aby rozbroić materiał wybuchowy, zbliż się do niego tak, by pokazała się ikonka akcji, a następnie przytrzymaj klawisz akcji, aż operacja dobiegnie końca. To niebezpieczne zadanie - jeżeli czas ustawiony na stoperze skończy się, zanim rozbroisz materiał wybuchowy, zostaniesz rozerwany na drobne kawałeczki.

Jeżeli zostaniesz zabity, niosąc materiał wybuchowy, upadnie on na ziemię i może go zabrać twój kolega z drużyny. Gracze z przeciwnej drużyny nie mogą podkładać materiałów wybuchowych, a tylko je rozbrajać. Aby upuścić materiał wybuchowy, naciśnij klawisz skrótowy ładunku C4, a następnie klawisz Upuszczenia Broni.

_RADAR HUD

Radar HUD dostarcza niezwykle istotnych informacji o lokalizacji twojej drużyny, zadaniach, punktach odrodzenia oraz (jeżeli tego wymagają cele misji) materiale wybuchowym. Użyj klawiszy Zbliżania i Oddalania, aby powiększać i pomniejszać obraz.

Uwaga: Żołnierze drużyny przeciwnej (wyłączając tych przenoszących materiały wybuchowe) nie są widoczni na radarze HUD, chociaż mogą zostać zlokalizowani dzięki Mapie komputerowej.



Wskaźniki:

Niebieski	=	Cele Misji (oznaczone również Numerami Zadań na ekranie Mapy komputerowej). Uwaga: Czasami zadania są zlokalizowane w więcej niż jednym miejscu.
Żółty	=	Punkty odrodzenia drużyny / Sklepy.
Czerwony	=	Materiał wybuchowy / Żołnierz z materiałem wybuchowym (oznaczone również czerwoną literką „B" na ekranie Mapy komputerowej).
Biały	=	Partnerzy z drużyny.

_KOMUNIKACJA W TRYBIE DLA WIELU GRACZY

Gdy tylko rozpoczniesz grę w Trybie dla Wielu Graczy, będziesz musiał porozumiewać się z partnerami z drużyny. Istnieją dwa sposoby komunikacji:

_RADIO

W każdej chwili walki w Trybie dla Wielu Graczy możesz nacisnąć klawisz Radio Drużyny lub klawisz Radio Gracza, by włączyć Radio. Wszystkie wiadomości są wysyłane za pomocą klawiszy numerycznych. Aby wyłączyć Radio, naciśnij ponownie klawisz Radia lub klawisz Odwołaj.

1. MENU GRACZA

1. Potwierdzam
2. Nie
3. Widzę ich!
4. Potrzebuję pomocy
5. Granat!
6. Oślepiający!
7. Zajmę się tym
8. Jestem na miejscu
9. Cisza
0. Anuluj

2. MENU GRUPOWE

1. Naprzód!
2. Trzymać się razem!
3. Bronić tego obszaru
4. Obszar zabezpieczony
5. Przegrupować się!
6. Tędy!
7. Idź, będę cię osłaniać
8. Kryjcie mnie!
9. Kieruj się do następnego celu
0. Anuluj

_CHAT W TRYBIE DLA WIELU GRACZY

Do porozumiewania się z innymi graczami możesz również wykorzystywać wiadomości tekstowe. Naciśnij klawisz Chat Globalny (wiadomości dla wszystkich) lub Chat Drużyny (wiadomości dla partnerów z drużyny), wpisz wiadomość w okienko, które pojawi się na ekranie, i naciśnij Enter. Twoja wiadomość zostanie przekazana wybranym graczom.

MENU KONFIGURACJI

Aby ustawić opcje gry IGI™2: Covert Strike, wejdź do menu Konfiguracji z Głównego Menu:

GRAFIKA

Klikaj na strzałkach po obu stronach suwaków opcji, by zmieniać ich ustawienia. Jeżeli masz problemy z jakością grafiki (wolne klatki, przeskoki akcji, etc), spróbuj zmniejszyć rozdzielczość i/lub poziom szczegółów, tak by twoja karta graficzna szybciej przetwarzała dane.

Uwaga: Niektóre elementy opcji grafiki (szczegóły tekstur, modeli i cieni, a także poziom jakości wody) są dostępne po ustawieniu Szczegółów Grafiki na „Własne”.

Dodatkowe informacje na temat ustawień grafiki znajdziesz w pliku README umieszczonym na płycie z grą IGI™2.

DŹWIĘK

Pozwala dostosować głośność muzyki i efektów dźwiękowych w grze.

STEROWANIE

Ekran Sterowania pozwala określić ustawienia wszystkich kontrolerów używanych podczas gry w IGI™2: Covert Strike. Aby zmienić przypisanie kontrolera, kliknij na nim, a następnie naciśnij kontroler, który chcesz przypisać do danej czynności.

KONTROLA ZAWARTOŚCI

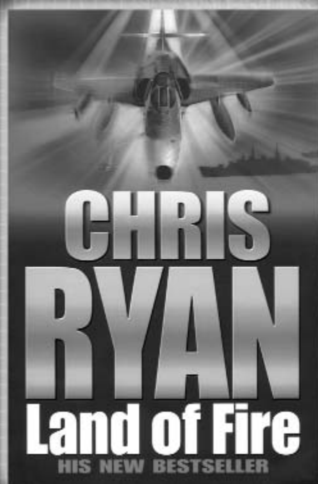
IGI™2: Covert Strike jest grą niezwykle realistyczną pod względem fizycznych odwzorowań walki. Aby wyłączyć te efekty, ustaw „Krew włączona” na „Nie”. Możesz również wprowadzić hasło niezbędne do ponownego uruchomienia tej funkcji.

CHRIS RYAN - THE ONE THAT GOT AWAY



Chris Ryan, były bohater SAS, należał do ośmioosobowej drużyny wybranej do misji Bravo Two Zero, polegającej na zrzuceniu oddziału za linię irackich wojsk. Trzech żołnierzy zginęło w akcji, czterech dostało się do niewoli. Jedynie Ryan zdołał uciec. Osiem dni szedł przez pustynię pełną wrogich patroli. Była to wstrząsająca, ale heroiczna ucieczka. Ryan opisał ją później w swojej książce, „The One That Got Away", która została wydana w 1995 roku i natychmiast dostała się na listę bestsellerów.

Chris Ryan, urodzony w Newcastle, dołączył do 22 Regimentu SAS w 1984 roku, gdzie służył 10 lat. Brał udział w trzech wyprawach. Podczas ćwiczeń i operacji bojowych zwiedził sporą część świata. Zdobył również doświadczenie na polu walki z terroryzmem, służąc jako żołnierz szturmowy, snajper, a w końcu dowódca oddziału snajperów w oddziale do zadań specjalnych. Za swoją ucieczkę z Iraku w 1991 roku został odznaczony orderem Military Medal.



AUTORZY

NNERLOOP STUDIOS

KIEROWNIK ZESPOŁU:
Stein Pedersen

GŁÓWNY PROJEKTANT:
Jolyon Leonard

GŁÓWNY PROGRAMISTA:
Morten Ofstad

GŁÓWNY ARTYSTA:
Waqas Zia Chaudhry

PROGRAMIŚCI:
Alexey Kryazhev
Anders Topper
Bjorn Stensrud
Johan Overbye
Martin Gram
Pal Holmberg
Stein Pedersen

DODATKOWE PROGRAMOWANIE:
Anders Dybdahl
Henrik Holmdahl
Ole Marius Liabo
Paul Endresen
Thomas Hagen

PROJEKT TRYBU DLA WIELU GRACZY:
Ole Marius Kohmann
Level Designers:
Bjorn Rostoen
Ole Marius Kohmann
Peder Fuglerud

DODATKOWY PROJEKT:
Gavin Skinner
Dyrektor Artystyczny:
Kjetil Nystuen

ARTYŚCI:
Kjetil Nystuen
Pekka J‰rventaus

ANIMACJA:
Tim Evison
Modele postaci:
Artplant

DODATKOWE KWESTIE ARTYSTYCZNE:
Bjornar Johansen
Olav Vorren

REŻYSER DŹWIĘKU:
Kim Jensen

REŻYSER PRZERYWNIKÓW:
Olav Vorren

SCENARZYŚCI:
Jolyon Leonard
Terje Johansen

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY:
Henning Rokling
Matka Drużyny:
Anne Schelvan

ZASPÓŁ CODEMASTERS

GŁÓWNY PRODUCENT ZEWNĘTRZNY:
Richard Blenkinsop

GŁÓWNY PROJEKTANT GRY:
James Brown

DODATKOWE PROJEKTY:
Justin Forrest

ZASTĘPCA PRODUCENTA:
Simon Humphreys

KIEROWNIK ZESPOŁU KJ:
Anthony Cooper

KJ I KOMPATYBILNOŚĆ:
Jason Leppard
Michael Rowland
Paul Frary

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:
Carl Owens
Charlotte Brown
Christopher Hines
David Felton
Gerald McAuley
Greg James
Kevin Bruce
Laura Peterson
Mark Stevens
Nick McAuliffe
Raymond Tong
Testerzy wersji Beta

KONSULTANT DS. WOJSKOWOŚCI:
Chris Ryan

AGENT LITERACKI CHRISA RYANA:
Barbara Levy

KONSULTACJA FILMOWA:
Jake Thomas
Len Parr-Ferris

AKTORZY:
Boris Sosna
Chris Fairbank
Dan Russell
Khaled Al Malki
Kuei Lin Hsu
Larissa Murray
Steffan Ashton Frank

DORADCY DS. SERWERA:
Nick Hatton i Multiplay
Russ Mein i Barrysworld

WERSJA POLSKA CD PROJEKT

PRYNCYPAŁ WDROŻENIOWY:
Paweł Składanowski

NACZELNIK ROBOCZY:
Paweł Ziajka

KONWERTERZY JĘZYKOWI:
Ryszard Chojnacki
Michał Desowski

CHOCHLIK REDAKCYJNY:
Aleksandra Cwalina

ODGŁOSY:
Start International Polska

MOWY UŻYCZYLI:
Jarosław Boberek, Jacek Bursztynowicz
Jarosław Domin, Paweł Galia
Stanisław Iżyłowski, Michał Konarski
Jan Kulczycki, Marek Obertyn
Anna Sroka, Janusz Wituch

PLENIPOTENT DO SPRAW BETATESTÓW:
Michał Cegiełka

POSZUKIWACZE BUGÓW:
Michał Cichy
Jarosław Orzeszek
Paweł Ziajka

IMPLEMENTATOR:
Krzysztof Wojdon

DTP:
Robert Dąbrowski
Agencja Mediowa deSignet – Przemysław Jeż

ASYSTENT DTP:
Paula Duliniec

ORGANIZACJA PRODUKCJI:
Michał Bakuliński, Magdalena Justyna

MARKETING
Marcin Marzęcki, Krzysztof Szulc, Mariusz Duda, Farida Saffarini, Paweł Kozierkiewicz

POMOC TECHNICZNA

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.
W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.
Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:
Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:
Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link "Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".
Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:
Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem "Pomoc Techniczna").
Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.
Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:
Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.
Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.
W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porody lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.